

SPECTRAVIDEO™

VIDEO GAME CARTRIDGE

CROSS FORCE™

ONE OR TWO PLAYERS

FOR THE ATARI®

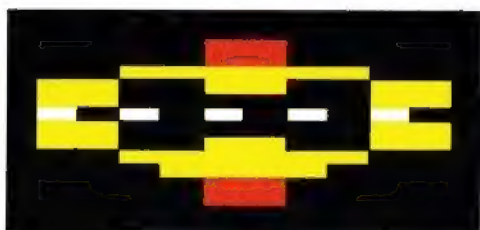
VIDEO GAME SYSTEM



**INSTRUCTION MANUAL
MODE EMPLOI
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUALE DI ISTRUZIONE
MANUAL DE INSTRUCCIONES**



2



3



4



5



6



7



8

ENGLISH SECTION	2
VERSION FRANCAISE	6
DEUTSCHE GRUPPE	10
SEZIONE ITALIANO	14
SECCION ESPAÑOL	18



FOR THE ATARI®
AND SEARS VIDEO
GAME SYSTEMS

NO MORE "TZORIS":

Greetings to all spectra-warriors...

The time we have all been waiting for has come!

Thanks to all our brave warriors, the invasion of the planet spectra is over!

The remains of the "MORPULS" Invading force has fled back to the planet "TZORIS".

Now is our chance avenge or honor.

THE SPECTRON

Our secret weapon!

Each vessel has been equipped with a new "SPECTRON".

The power of this weapon lies in the ability to create a holographic dual laser blaster.

Once deployed, the enemy is caught in a cross force.

WARNING!

The spectron, although effective, has not been perfected and can overheat!!!

2 LASER BLAST

THE "MORPULS"

As you know, the evil morpuls are "MECHANOLD" creatures. They can survive in a vacuum environment.

Once in battle they are programmed to be self propelled.

The morpuls travel in long range transports. Each vehicle can carry hundreds of morpuls.

3 "MOTHER SHIP"

There are 4 types of morpuls, they are listed in order of lethal rank:

4 GUPIDS

5 FLASHERS

6 PARASOIDS

7 NASTROIDS

As you enter the battle, the morpuls will attack in waves, sending the gupoids first.

The nastroids are the morpul elite and will attack without mercy!

The time to attack is now!

Destroy the morpuls! Avenger spectra!

GETTING STARTED

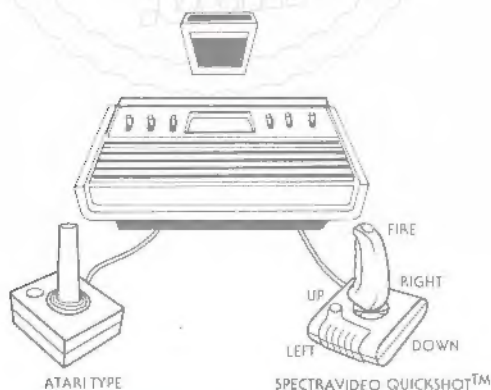
1. Hook up game console
2. Insert cartridge — make sure power switch is always in the "OFF" position when installing cartridges.
3. Turn console "ON"
4. "TAKE —A— BREAK"™ FEATURE — you can put the game on "PAUSE" if you push the "COLOR" switch down to the "B & W" setting. The game will freeze until you switch back to "COLOR".
5. GAME SELECTOR
Game 1 — Diagonal "SPECTRON" one player
Game 2 — Parallel "SPECTRON" one player
Game 3 — Diagonal "SPECTRON", 2 player alternate
Game 4 — Parallel "SPECTRON", 2 player alternate
Game 5 — "TZORIS FOR TWO", 2 player co-operate
6. DIFFICULTY SWITCHES
Both Right and left difficulty switches affect travel speed of spectron.

LEFT SWITCH

A — Slow
B — Fast

RIGHT SWITCH

A — Slow
B — Fast



THE "SPECTRON" MANEUVER

ATTACK CONSOLE VIEWFINDER

- B a SCORE
- b MOTHER SHIP
- c NO. OF SPECTRON
- d FUEL
- e TEMPERATURE

Use your spectron controller (Joystick) to control base laser. The spectron can be set 2 different ways (see page 3 "Game Selector")

1. Diagonal — The outer laser moves in opposite direction of the base laser
2. Parallel — The outer laser moves parallel to the base laser.

You must align the enemy between the two lasers for a hit!

LASER FUEL

Your ship is equipped with 4 spectrons. Each spectron has limited energy and must be refueled. Energy level indicator is provided on your viewfinder.

Energy packs will be sent via shuttle

From the planet spectra from time to time. In order to refuel you must align either the base or outer laser with the energy pack. You lose 1 spectron if you run out of energy!!

9 ENERGY PACK

LASER TEMPERATURE

Each time you fire your laser, the temperature of the laser rises. When the laser is idle, it cools down. Watch your temperature level indicator!

If the laser overheats you cannot fire until it cools down.

BATTLE TACTICS

The morpuls will arrive in their transports, and begin to attack immediately.

The transport ships cannot be destroyed so do not waste your fuel. Each morpul fighter ship holds 2 morpul warriors. When the morpul ship is hit, the two morpuls will abandon their craft and attack themselves.

The morpuls will attack both your base laser as well as your outer laser.

When the morpuls are hit, some of them may change to a missile, and explode upon contact with the spectron.

If either laser is hit you loose one spectron.

10 MORPUL WARRIOR VESSEL

11 MORPUL DESTROYING LASER

The morpuls will attack in waves, in order of rank. After you have completely wiped out the first rank of morpuls, the next more troublesome type will attack.

A bonus spectron is awarded every 10,000 points.

A maximum of 4 spectrons can be carried at any one time.

THE MEDAL OF KLIG

All brave warriors will receive the honors of the galaxy. The coveted METAL OF "KLIG" will be awarded to those who excell.

SCORING

WAVE	ATTACK SHIP	MORPUL
One	10 pts	—
Two	20	20
Three	30	30
Four	40	40
Five	50	50
Six	60	60
Seven	70	70
Eight	80	80

AWARDS

SCORE

1,000 — 9,990
10,000 — 29,990
30,000 — 49,990
50,000 — 69,990
70,000 — 99,990

TYPE OF MEDAL

PURPLE HEART
CERTIFICATE OF HONOR
MEDAL OF VALOR
THE SPECTRA MEDALLION
THE MEDAL OF "KLIG"

LA FIN DE "TZORIS"

Salut à tous les Spectra-guerriers...

L'heure que nous attendions a sonné!

Grâce à tous nos valeureux combattants, l'invasion de la planète Spectra a été repoussée!

Le reste des forces d'invasion des "MORPULS" s'est enfui sur la planète "TZORIS".

Voici maintenant notre chance de venger notre honneur.

LE SPECTRON

Notre arme secrète!

Chaque vaisseau a été équipé d'un nouveau "SPECTRON". La puissance de cette arme réside dans son aptitude à créer un double faisceau laser holographique.

Lorsqu'il est déployé, l'ennemi est pris entre deux feux.

ATTENTION!

Le Spectron, bien qu'efficace, n'est pas parfait et peut chauffer!!!

2 FAISCEAU LASER

LES "MORPULS"

Comme vous le savez, les sinistres Morpuls sont des créatures "MÉCHANOÏDES". Ils peuvent survivre dans un environnement vide.

Lorsqu'ils sont au combat, ils sont programmés pour être autopropulsés.

Les Morpuls voyagent dans des transports à grand rayon d'action.

Chaque véhicule peut transporter des centaines de Morpuls.

3 RAVITAILLEUR

Il y a 4 types de Morpuls. Ils sont classés par ordre de puissance destructrice:

4 GUPOIDS

5 FLASHERS

6 PARASOIDS

7 NASTROIDS

Lorsque vous engagez le combat, les Morpuls attaquent par vagues, envoyant tout d'abord les Gupolds.

Les Nastroids sont l'élite des Morpuls et attaquent sans merci!

Voici le moment d'attaquer!

Anéantissez les Morpuls! Vengez Spectral!

PRÉPARATIFS

1. ACCROCHER LA CONSOLE DU JEU.
2. INTRODUIRE LA CARTOUCHE — s'assurer que l'interrupteur d'alimentation est toujours sur la position d'ARRÊT ("OFF") lors de l'installation des cartouches.
3. METTRE LA CONSOLE EN MARCHÉ ("ON").
4. CARACTÉRISTIQUE "PRENDRE DU REPOS"TM — Vous pouvez mettre le jeu sur "PAUSE" si vous poussez le bouton "COULEUR" sur le réglage "NOIR ET BLANC" (B & W). Le jeu s'arrête jusqu'à ce que vous remettiez le bouton sur "COULEUR".
5. SÉLECTEUR DE JEU
Jeu 1 — "SPECTRON" diagonal, un joueur.
Jeu 2 — "SPECTRON" parallèle, un joueur.
Jeu 3 — "SPECTRON" diagonal, deux joueurs tour à tour.
Jeu 4 — "SPECTRON" parallèle, deux joueurs tour à tour.
6. BOUTONS DE DIFFICULTÉ

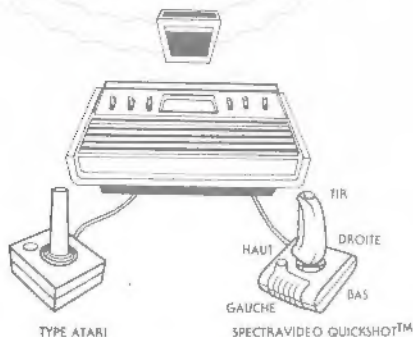
Droit et gauche. Les boutons de difficulté modifient la vitesse de déplacement du spectron.

BOUTON GAUCHE

Lent et rapide

BOUTON DROIT

Lent et rapide



LA MANOEUVRE DU "SPECTRON"

VISEUR DE LA CONSOLE D'ATTAQUE

- 8 a SCORE
- b RAVITAILLEUR
- c NOMBRE DE SPECTRONS
- d COMBUSTIBLE
- TEMPÉRATURE

Utilisez votre dispositif de commande des Spectrons (levier de commande) pour diriger le laser de base.

Le Spectron peut être réglé de 2 façons différentes. (Voir page 7 "Sélecteur de Jeu").

1. Diagonal — Le laser extérieur se déplace en sens inverse du laser de base.
2. Parallèle — Le laser extérieur se déplace parallèlement au laser de base.

Vous devez mettre l'ennemi entre les deux lasers pour le toucher!

COMBUSTIBLE DE LASER

Votre vaisseau est muni de 4 Spectrons. Chaque Spectron a une énergie limitée et il doit être rechargé. L'indicateur de niveau d'énergie figure sur votre viseur.

Des recharges d'énergie sont envoyées de temps en temps par la navette de la planète "Spectra". Pour recharger, vous devez émettre un rayon laser sur la recharge d'énergie du laser de base ou du laser extérieur. Vous perdez un Spectron si vous avez épuisé toute l'énergie!!

9 RECHARGE D'ENERGIE

TEMPÉRATURE DU LASER

Chaque fois que vous utilisez votre laser, sa température s'élève. Lorsque le laser est au repos, il refroidit. Surveillez votre indicateur du niveau de la température!

Si le laser chauffe, vous ne pouvez pas vous en servir avant qu'il soit refroidi.

TACTIQUE DE COMBAT

Les Mopuls arrivent dans leurs moyens de transport et ils se mettent immédiatement à attaquer.

Les vaisseaux de transport ne peuvent pas être détruits, aussi ne gaspillez pas votre énergie. Chaque vaisseau de combat des Morpuls contient 2 combattants Morpuls. Lorsque le vaisseau des Morpuls est touché, les deux Morpuls abandonnent leur véhicule et attaquent eux-mêmes.

Les Morpuls attaqueront votre laser de base ainsi que votre laser extérieur.

Lorsque les Morpuls sont touchés, certains peuvent lancer un missile et exploser au contact du Spectron.

Si l'un des lasers est touché, vous perdez un Spectron.

10 VAISSEAU DE COMBAT DES MORPULS

11 LASER DESTRUCTEUR DE MORPULS

Les Morpuls attaquent par vagues, dans l'ordre des types différents.

Lorsque vous avez complètement exterminé le premier type de Morpuls, le type suivant, d'un genre plus nocif, attaque.

Un Spectron est décerné en prime tous les 10.000 points.

Il est possible de disposer de 4 Spectrons au maximum à tout moment.

LA MÉDAILLE DE KLIG

Tous les combattants valeureux recevront les décorations de la galaxie.

La MÉDAILLE DE KLIG, très convoitée, sera décernée aux meilleurs.

POINTS		
VAGUE	VAISSEAU DE COMBAT	MORPULS
Un	10 points	—
Deux	20	20
Trois	30	30
Quatre	40	40
Cinq	50	50
Six	60	60
Sept	70	70
Huit	80	80

DÉCORATIONS

SCORE	TYPE DE MÉDAILLE
1.000 à 9.990	COEUR POURPRE
10.000 à 29.990	DISTINCTION
30.000 à 49.990	MÉDAILLE DE LA VALEUR MILITAIRE
50.000 à 69.990	MÉDAILLON SPECTRA
70.000 à 99.990	MÉDAILLE DE "KLIG"

DAS ENDE DER "TZORIS"

Gruß allen Spectra-Kriegern!

Die Zeit, auf die wir alle gewartet haben, ist gekommen.

Dank unseren tapferen Kriegeren ist die Invasion des Planeten Spectra vorbei.

Die Überbleibsel der "Morpols" — Angriffstruppe sind auf den Planeten "Tzoris" zurückgeflüchtet.

Jetzt ist unsere Chance gekommen. Ihre zurückzugewinnen.

DIE SPECTRON

Unsere Geheimwaffe!

Jedes Schiff ist mit einem neuen "SPECTRON" ausgerüstet. Die Stärke dieser Waffe liegt in ihrer Eigenschaft ein holographisches Zwei-Laser Schussfeld zu erstellen.

Wenn sie ausgelöst wird, ist der Gegner einem Kreuzfeuer ausgesetzt.

ACHTUNG!

Auch wenn Spectron effektiv ist, so ist sie noch nicht perfektioniert und kann überhitzen!

2 LASERFEUER

DIE "MORPOLS"

Wie Sie wissen, sind die bösen Morpols "MECHANOIDE" Kreaturen. Sie können in einem Vakuum überleben. Und wenn sie einmal im Kampf sind, sind sie programmiert, sich selbstständig fortzubewegen.

Die Morpols reisen in weitreichenden Transportern. Jeder Transporter kann hunderte von Morpols fassen.

3 MUTTERSCHIFF

Es gibt vier Typen von Morpols:

hier sind sie nach ihrem Gefährlichkeitsgrad aufgeführt:

4 GUPODS

5 DLITZER

6 PARASODS

7 NASTRODS

Wenn Sie das Kampffeld betreten, werden die Marpods in verschiedenen Schüben angreifen: zuerst mit den Gupods.

Die Nastrads sind die Elite der Marpods und werden ohne Skrupel angreifen.

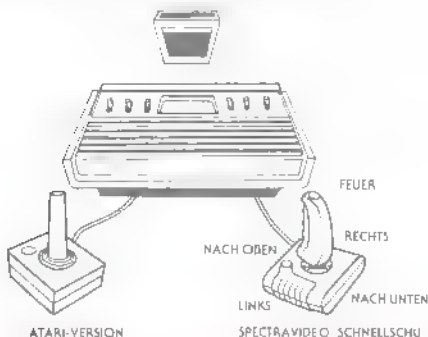
Die Zeit zum Angriff ist jetzt!

Vernichten Sie die Marpods! Rächen Sie Spectra!

UM ANZUFANGEN

1. **HAUPTGERÄT AN DEN FERNSEHER ANSCHLIESSEN.**
2. **SPIELKASSETTE EINLEGEN.** Denken Sie immer daran, dass der Ein-/Ausschalter dabei immer auf "AUS" steht.
3. **HAUPTGERÄT ANSCHALTEN.**
4. **PAUSENEINSTELLUNG**
Sie können das Spiel auf "PAUSE" stellen, indem Sie den Farbschalter auf die "B & W" Position stellen. Die Spielposition wird solange "EINGEFROREN", bis Sie den Schalter wieder auf "FARBE" stellen.
5. **WAHL DES SPIELES**
Spiel 1 — Diagonales "SPECTRON" — ein Spieler
Spiel 2 — Paralleles "SPECTRON" — ein Spieler
Spiel 3 — Diagonales "SPECTRON" — zwei Spieler abwechselnd
Spiel 4 — Paralleles "SPECTRON" — zwei Spieler abwechselnd
6. **SCHWIERIGKEITSSCHALTER**
Sowohl rechts als auch links. Schwierigkeitsschalter beeinflusst fahrtgeschwindigkeit und spectron.

LINKER SCHALTER	RECHTER SCHALTER
Langsam und schnell	Langsam und schnell



DAS "SPECTRON"-MANÖVER

ANGRIFFSBILDSCHIRM

8a PUNKTE

b MUTTERSCHIFF

c ZAHL DER SPECTRONS

d BRENNSTOFF

e TEMPERATUR

Benutzen Sie Ihren Spectron-Kontroll-Steuerknüppel um die Laser zu kontrollieren.

Die Spectronwaffe kann in zwei verschiedenen Arten gebraucht werden (siehe Wahl des Spieles)

1. Diagonal — Der äussere Laserstrahl arbeitet entgegengesetzt zum inneren Strahl.
2. Parallel — Der äussere Laserstrahl arbeitet parallel zum inneren Strahl.

Sie müssen den Feind zwischen die beiden Strahlen bekommen, um einen Treffer zu erreichen!

BRENNSTOFF FÜR DIE LASER

Ihr Schiff ist mit 4 Spectrons ausgerüstet. Jede hat begrenzte Energien zur Verfügung und muss wieder aufgefüllt werden. Auf ihrem Angriffsbildschirm können Sie den Energiestand ablesen.

Von Zeit zu Zeit werden Brennstoffpakete von Planeten Spectra hochgeschossen, um aufzutanken, müssen Sie mit ihrem Laser auf das Energiepaket schießen, und wenn Sie keine Energie mehr haben, verlieren Sie eine Spectron!

9 BRENNSTOFFPAKET

LASER TEMPERATUR

Jedesmal, wenn Sie mit ihrem Laser schießen, erhöht sich die Temperatur der Waffe. Wenn der Laser nicht tut, kühlt er ab. Achten Sie auf ihren Temperatur-Anzeiger. Wenn der Laser überhitzt ist, können Sie nicht damit schießen bis er wieder kühler ist.

KAMPFSTRATEGIEN

Die Morpols kommen in ihren Transportern an und greifen sofort an. Da die Transportschiffe nicht zerstört werden können, sparen Sie sich ihre Energie auf. Jedes Mopol

Kampfschiff hat zwei Kämpfer - die angreifen werden wenn ihr Schiff zerstört ist

Die Morpals werden sowohl ihren inneren als auch äusseren Laser angreifen

Wenn die Morpals getroffen sind können sie manchmal noch ein Geschoss abschiessen oder bei Kontakt mit ihrer Spectron explodieren. Wenn der Laser getroffen wird verlieren sie eine Spectron

10 MORPOL KAMPFSCHIFF

11 MOKPOL ZERSTORENDER LASER

Die Morpals werden in Schüben angreifen und nach Rängen geordnet sein. Nachdem Sie die erste Garde vollständig zerstört haben wird die nächste Garde anrücken die schlimmer ist als die erste. Für jede 10.000 Punkte erhalten Sie eine Bonus Spectron. Jederzeit können Sie maximal vier Spectronen steuern

DIE KLIG MEDAILLIE

Alle tapferen Krieger werden mit den Ehrenzeichen der Galaxis ausgezeichnet

Die berühmte Medaille der KLIG wird an die gehen die sich besonders hervortun

BEURTEILUNG

SCHUB	KAMPFSCHIFF	MORPOL
eins	10 Punkte	—
zwei	20	20
drei	30	30
vier	40	40
fünf	50	50
sechs	60	60
sieben	70	70
acht	80	80

AUSZEICHNUNGEN PUNKTE

1000 — 9990
10000 — 29990
30000 — 49990
50000 — 69990
70000 — 99990

MEDAILLIENART

Purpurnes Herz
Ehrenzertifikat
Tapferkeitsmedaille
Das Spectra Medallion
Die "KLIG" Medaille

"TZORIS" E' FINITO.

Saluti a tutti i guerrieri di Spectra...

Il momento che tutti attendevamo ora e' arrivato!

Grazie a tutti i guerrieri audaci, l'invasione del pianeta Spectra e' finita!

I resti delle forze invadenti "MORPULS" sono fuggito sul pianeta "TZORIS".

Ora e' il momento di rivendicare il nostro onore.

LA SPECTRON

La nostra arma segreta!

Ogni mezzo di trasporto e' armato con una nuova "SPECTRON".

La potenza di questa arma sta nella capacita' di creare un esplosiva doppia e olografo a laser.

Una volta spiegato, il nemico e' preso in un fuoco incrociato.

ATTENZIONE!

La Spectron, sebbene efficiente, non e' stata ancora perfezionata e si puo' surriscaldare!!!

2 ESPLOSIONE LASER**I "MORPULS"**

Come lei sa, i terribili morpuls sono degli esseri "MECHANOID" e possono sopravvivere in un ambiente senza aria. Appena entrano in battaglia sono programmati a propulsione automatica.

I "morpuls" viaggiano in mezzi di trasporto ben allineati. Ogni mezzo puo' portare centinaia di morpuls.

3 LA NAVE DI APPOGGIO

Ci sono 4 tipi di morpuls, e sono elencati nel loro ordine letale:

4 GUPOIDS

5 FLASHERS

6 PARASOIDS

7 NASTROIDS

Appena entra in battaglia, i morpuls attaccheranno ad ondate, inviando da prima i gupoids.

I nastroids sono il gruppo scelto del morpuls ed
attaccheranno senza pietà!

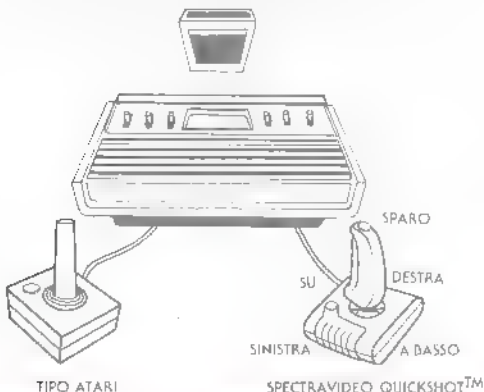
Ora e' il momento di attaccare!

Distrugga i morpuls! Rivendichi Spectra!

COME INIZIARE

1. AGGANCI LA **STRUTTURA DEL GIOCO.**
2. **INSERISCA UNA CARTUCCIA** — si assicuri sempre che il pulsante di alimentazione sia nella posizione di **SPENTO (OFF)** quando inserisce la cartuccia.
3. **ACCENDA LA STRUTTURA DEL GIOCO.**
4. **FUNZIONE DI "TAKE-A-BREAK"™** (= "SOSPENDERE UN PO'") — può mettere il gioco su "PAUSA" se preme l'interruttore "COLORE" sulla messa di "B & W". Il gioco si blocca fino a che non ritorna di nuovo su "colore".
5. **SELETTORE DEL GIOCO**
Gioco 1 — "SPECTRON" diagonale, un giocatore
Gioco 2 — "SPECTRON" parallelo, un giocatore
Gioco 3 — "SPECTRON" diagonale, 2 giocatori in alternazione
Gioco 4 — "SPECTRON" parallelo, 2 giocatori in alternazione
6. **INTERRUOTTORI DI DIFFICOLTA'**
Destro e sinistro. Gli interruttori di difficoltà influenzando la velocità di movimento di spectron.

INTERRUOTTORE SINISTRO	INTERRUOTTORE DESTRO
Lento e veloce	Lento e veloce



LA MANOVRA DI "SEPCTRON"

MIRINO DELLA STRUTTURA DI ATTACCO

a PUNTEGGIO

b NAVE DI APPOGGIO

c NUMERO ■ SPECTRON

d CARBURANTE

e TEMPERATURA

Faccia uso del comando di spectron (leva di comando) per controllare il laser di base.

Lo spectron può venir messo in due modi diversi (veda pagina 15 "Selettore di Gioco")

1. Diagonale — Il laser esterno si muove nella direzione apposta del laser di base.
2. Parallelo — Il laser esterno si muove parallelo al laser di base.

Lei deve allineare il nemico tra i due laser per colpirlo!

CARBURANTE DEL LASER

Il suo mezzo è armato con 4 spectrons. Ciascun spectron ha una energia limitata e deve venir rifornito. Sul mirino viene fornito un indicatore di livello di energia.

Quantitativi di energia vengano mandati con una nocicella che fa la spola dal pianeta spectra ogni tanto. Per rifornirsi deve sparare un laser contro la base o contro il quantitativo di energia del laser esterno. Se esaurisce l'energia perde uno spectron!!

■ QUANTITATIVO DI ENERGIA

TEMPERATURA DEL LASER

Ogni volta che spara il suo laser, la temperatura del laser aumenta. Quando il laser non è usato, ■ raffredda. Tenga sotto occhio l'indicatore del livello di temperatura! Se il laser ■ surriscalda non può sparare fino a che non si sia raffreddato.

TATTICA DI BATTAGLIA

I morpuls arrivano nei loro mezzi di trasporto ed iniziano subito l'attacco. I mezzi di trasporto non possono venir distrutti, non sprechi il carburante. Ogni mezzo da trasporto e da battaglia porta 2 guerrieri morpuls.

Quando il loro mezzo di trasporto e' colpito, i due morpuls lasciano questo mezzo di trasporto ed attaccano di persona.

I morpuls attaccano il suo laser di base ed il suo laser esterno.

Quando I morpuls vengono colpiti, alcuni possono lanciare un missile, ed esplodono al contatto con lo spectron.

Se un laser viene colpito, lei perde uno spectron.

10 MEZZO DI TRASPORTO DEI GUERRIGRI MORPULS

11 LASER DA GUERRA DEI MORPULS

I morpuls attaccano ad ondate ed in ordine di grado. Dopo che ha distrutto i morpuls di primo grado, vengono quelli piu' pericolosi di secondo grado. Ogni 10.000 punti le viene dato una ricompensa ■ uno spectron. Al massimo ■ possono avere nello stesso tempo 4 spectrons.

LA MEDAGLIA DI KLIG

Tutti i guerrieri piu' audaci riceveranno gli onori della galassia.

La MEDAGLIA DI "KILG" tanto ambita viene concessa ■ coloro che si distinguono.

PUNTEGGIO

ONDATA	NAVE DI ATTACCO	MORPUL
Una	10 punti	—
Due	20	20
Tre	30	30
Quattro	40	40
Cinque	50	50
Sei	60	60
Sette	70	70
Otto	80	80

RICOMPENSE

PUNTEGGIO	TIPO DI MEDAGLIA
1.000 — 9.990	CUORE PURPUREO
10.000 — 29.990	CERTIFICATO DI ONORE
30.000 — 49.990	MEDAGLIA AL VALORE
50.000 — 69.990	MEDAGLIONE DI SPECTRA
70.000 — 99.990	LA MEDAGLIA DI "KILG"

EL FIN DE "TZORIS"

Bienvenidos todos los guerreros de Spectra!

■ momento que todos esperábamos ha llegado!

Gracias ■ todas nuestras valientes guerreras, la invasión del planeta Spectra ha sido rechazada!

El resto de la fuerza invasora de los "MORPULS" ha huido al planeta "TZORIS".

Esta es nuestra oportunidad para vengar nuestro honor.

EL SPECTRON

Nuestra arma secreta!

Cada nave está equipada con un nuevo "SPECTRON". La potencia de esta arma reside en su aptitud de crear una doble explosión laser holográfica. Una vez que se ha disparado, el enemigo queda atrapado entre dos fuegos.

ATENCIÓN!

Aún cuando el Spectron es eficaz, no ha sido perfeccionado y puede sobrecalentarse.

2 EXPLOSIÓN LASER

LOS "MORPULS"

Como usted sabe, los siniestros morpuls son criaturas "MECANOIDES". Ellos pueden sobrevivir en un ambiente al vacío. Una vez que entran en combate, se programan para ser autopropulsados.

Los morpuls viajan en medios de transporte con un gran radio de acción. Cada vehículo puede transportar centenares de morpuls.

3 NAVE NODRIZA

Hay 4 tipos de morpuls y se clasifican por orden de potencia destructiva.

4 GUPOIDS

5 FLASHERS

■ PARASOIDS

7 NASTROIDS

Cuando usted entra en combate, los marpuls lo atacarán en oleadas, enviando primeramente ■ los gupoids.

Los natriads son la élite de los marpuls y atacan sin piedad! Este es el momento de atacar!

Destruya ■ los marpuls. Vengue a Spectra!

PREPARATIVOS

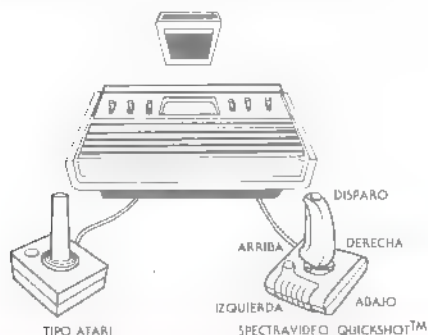
1. CONECTE LA CONSOLA DE JUEGO
2. INSERTE EL CARTUCHO— Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté siempre en la posición de **APAGADO ("OFF")** cuando inserte el cartucho.
3. **ENCIENDA LA CONSOLA ("ON").**
4. **CARACTERÍSTICA "TÓMESE UN DESCANSO"™** — Usted puede poner el juego en "PAUSA" si usted mueve el interruptor "COLOR" a la posición "NEGRO Y BLANCO" (B & W). El juego se detiene hasta que usted mueva el interruptor de regreso a "COLOR".
5. **SECTOR DE JUEGO**
Juego 1 — "SPECTRON" diagonal, un jugador.
Juego 2 — "SPECTRON" paralelo, un jugador.
Juego 3 — "SPECTRON" diagonal, dos jugadores alternados.
Juego 4 — "SPECTRON" paralelo, dos jugadores alternados.
6. **BOTONES DE DIFICULTAD**
Derecho ■ izquierdo. Los botones de dificultad modifican la velocidad de desplazamiento de spectron.

BOTON IZQUIERDO

Lento y rapido

BOTON DERECHO

Lento y rapido



LA MANIOBRA DE "SPECTRON"

VISOR DE LA CONSOLA DE ATAQUE

- b o PUNTAJE
- b NAVE NODRIZA
- c NÚMERO DE SPECTRONS
- d COMBUSTIBLE
- e TEMPERATURA

Utilice el dispositivo de comando spectron (palanca de comando) para controlar el laser de base.

El spectron se puede ajustar de 2 formas diferentes (véa página 19 "Selector de juego")

1. Diagonal — El laser exterior se mueve en dirección opuesta al laser de base.
2. Paralelo — El laser exterior se mueve paralelamente al laser de base. Usted debe poner al enemigo entre los dos laser para dar en el blanco.

COMBUSTIBLE LASER

Su nave está equipada con 4 spectrons. Cada spectron tiene una energía limitada y debe ser recargado. El indicador del nivel de energía figura en su visor. De tiempo en tiempo, el planeta "Spectra" envía cargas de energía en una nave. Para recargar, usted debe disparar un rayo laser sobre la recarga de energía del laser de base o del laser exterior. Usted pierde un spectron si usted agota toda la energía.

9 RECARGA DE ENERGÍA

TEMPERATURA DEL LASER

Cada vez que usted dispara el laser, se eleva su temperatura. Cuando el laser está en reposo, se enfría. Ponga atención a su indicador de nivel de temperatura!

Si el laser se sobrecalentara, usted no podrá disparar hasta que se haya enfriado.

TÁCTICAS DE COMBATE

Los morpuls llegan en sus medios de transporte y empiezan a atacar inmediatamente.

Las naves de transporte no pueden ser destruidas así que no gaste su combustible. Cada nave de combate de los morpuls contiene dos guerreros morpuls. Cuando la nave de

combate de los morpuls ha sido alcanzada, las dos morpuls abandonan su vehículo y atacan en persona. Los morpuls atacarán tanto su laser de base como su laser exterior. Cuando los morpuls son alcanzados, algunos de ellos pueden disparar un misil que puede explotar cuando entra en contacto con un spectron. Si cualquiera de los laser es alcanzado, usted pierde un spectron.

10 NAVE DE COMBATE DE LOS MORPULS
11 LASER DESTRUCTOR DE LOS MORPULS

Los morpuls atacarán en oleadas y en orden de rango.

Cuando usted haya exterminado completamente el primer tipo de morpuls, viene el segundo, mucho más peligroso.

Se le otorga un spectron adicional cuando obtiene 10.000 puntos. En cualquier momento dado, Ud. sólo puede tener un máximo de 4 spectrons.

LA MEDALLA DE KLIG

Todas las valientes guerreras recibirán las condecoraciones de la galaxia.

La MEDALLA DE KLIG, muy codiciada, se otorgará sólo a los mejores.

PUNTAJE

OLEADAS

Uno

Dos

Tres

Cuatro

Cinco

Seis

Siete

Ocho

NAVE DE COMBATE

10 puntos

20

30

40

50

60

70

80

MORPUL

—

20

30

40

50

60

70

80

CONDECORACIONES

PUNTAJE

1.000 — 9.990

10.000 — 29.990

30.000 — 49.990

50.000 — 69.990

70.000 — 99.990

TIPO DE MEDALLA

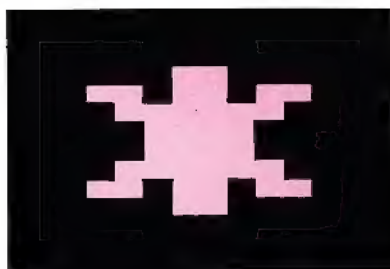
CORAZÓN PURPURA

CERTIFICADO DE HONOR

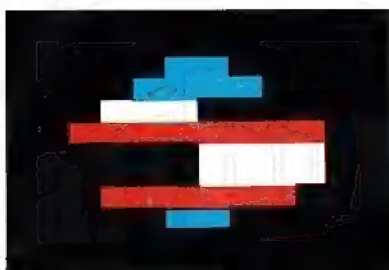
MEDALLA AL VALOR

MEDALLÓN SPECTRA

LA MEDALLA DE "KLIG"



9



10



11



©1983 Audio Visual by SPECTRAVIDEO INTERNATIONAL LTD.